

Numérique

Démonstration de casque réalité virtuelle

Avrillé (49) - BiblioPôle



OBJECTIFS

- Proposer une animation ludique et innovante
- Faire découvrir de nouvelles sensations en expérimentant la réalité virtuelle
- Favoriser le développement de la culture numérique et la formation aux nouvelles technologies

CONTEXTE

La réalité virtuelle est de plus en plus présente dans notre société et dans l'industrie culturelle (jeux vidéo, cinéma). Ce type d'animation permet de créer une passerelle entre les ressources physiques et numériques, et d'attirer de nouveaux publics en bibliothèque.

MOTS-CLÉS

- image
- jeu vidéo
- numérique

DESCRIPTION

L'utilisation du casque est individuelle. Une séance dure 30 minutes par personne : session de découverte de 20 minutes + 10 minutes de nettoyage et de roulement entre les participants. L'animation est proposée sur réservation, il faut élaborer un planning, faire signer le règlement et informer sur les conditions d'utilisation du casque en amont. L'utilisateur choisit d'expérimenter un jeu ou une expérience, entre plusieurs qui lui seront présentés. Par exemple, visionnage d'un court métrage, jeu musical ou de golf, immersion dans les fonds marins...

PUBLICS

- 12 ans et +
- ado
- adulte

MOYENS

Peu de moyens sont à prévoir puisque le BiblioPôle met à disposition une malle *Réalité[s]* contenant les outils nécessaires à la réalisation de cette animation (console PS4, téléviseur, casque VR, support jeu/expérience). Il est conseillé de jouer dans un espace large (3m x 2m) et peu lumineux.

RENSEIGNEMENTS

Le BiblioPôle
5, rue Paul Langevin
49015 Avrillé
02.41.33.03.20

Contact :
Géraldine Thomas
g.thomas@maine-et-loire.fr
<https://bibliopole.maine-et-loire.fr/>